

Dunstan LOWE – Kim SHAHABUDIN (eds.), *Classics for all: Reworking Antiquity in Mass Culture*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2009. XVIII+288 pp.

Este original e inusitado volumen colectivo –producto, según se refiere en el prefacio, de un congreso celebrado en la Universidad de Reading en 2007– parte de la premisa de que la cultura popular contemporánea –no legitimada por la cultura académica oficial como objeto digno de estudio hasta tiempos muy recientes– encuentra una fuente de inspiración innegable y fecunda en la Antigüedad grecorromana. Y al abordar esa cultura popular –lo que implica librarse de prejuicios estériles–, las disciplinas que se ocupan del estudio de la Antigüedad clásica se sacuden de encima la larga tradición de elitismo que en su momento las fortaleció, pero que hoy las debilita cada vez más y las arrincona irremisiblemente tanto en los intereses generales del público, como –algo aún más preocupante– en los nuevos planes de estudios. En el

mundo anglosajón hace ya un tiempo que se han dado cuenta de ello y en el resto de Europa se empieza a trabajar tímidamente en esta orientación, no sin reticencias por parte de los sectores más conservadores¹.

Tal y como se insinúa en la introducción a cargo de los editores (pp.IX-XVIII) y va implícito en el título de la obra, la recepción del legado clásico no solo se produce en el seno de la alta cultura ilustrada. Es evidente que este fenómeno alcanza también a otros estratos culturales, para los que estas modalidades populares son, precisamente, la principal vía de acceso –si no la única– al patrimonio cultural grecolatino. De tal modo, los trabajos que componen esta obra ofrecen una muestra amplia de cómo los nuevos medios de consumo masivo abren frentes de análisis novedosos, que permanecen vírgenes en su mayor parte² y que deparan gratas sorpresas al estudioso desacomplejado. Si hacemos un ejercicio de distanciamiento y autocritica, habremos de reconocer que en el momento actual lo verdaderamente exótico, extraño o, si se prefiere, *freak* es dedicarse al estudio de la Antigüedad, y no cultivar aficiones como los cómics, las series de televisión o los videojuegos, premisa indispensable para que el classicista recupere la perspectiva.

Classics for all se organiza, con criterio temático, en cuatro partes. La primera de ellas, «Ancient worlds, modern audiences», se centra precisamente en este aspecto, el acceso a la cultura clásica por parte de perfiles de público diferentes del erudito, a través de los nuevos formatos, algo que han enfatizado los estudios sobre la Recepción. Muy ilustrativo a este respecto resulta el trabajo de Bettany Hughes, «‘Terrible, excruciating, wrong-headed and ineffectual’: The perils and pleasures of presenting Antiquity to a television audience» (pp.2-16), en el que la autora relata su experiencia en la elaboración de documentales sobre determinados aspectos del mundo antiguo. A pesar de las dificultades que implica el lenguaje televisivo a la hora de codificar la Antigüedad, la televisión es, sin duda, uno de los mecanismos contemporáneos más efectivos para proporcionar grandes audiencias a los clásicos. Helen Lovatt, por su parte, se interesa por la literatura infantil, cuyos autores son plenamente conscientes de dirigirse a una audiencia especial y donde, a pesar de la sistemática desatención de los classicistas³, hay un uso extensivo de las fuentes clásicas. En «Gutting the *Argonautica*?

¹ A título de ejemplo, se puede mencionar que la prestigiosa Oxford University Press, decana de las editoriales académicas, ha publicado en Nueva York una recopilación de trabajos dedicados al cómic: G. Kovacs - C.W. Marshall (eds.), *Classics and comics*, 2011, reseñada por quien escribe estas líneas en *Faventia* (en prensa). Cabe señalar además que este es el objetivo que se han marcado los integrantes del proyecto de investigación «*Marginalia*. En los márgenes de la tradición clásica» (FFI2011-27645), subvencionado por el actual MINECO, del que formo parte.

² Salvo en el caso del cine, que, como receptáculo de la Antigüedad grecorromana, fue legitimado mucho antes, hasta el punto de que sería difícil recopilar una bibliografía completa de los estudios sobre tradición clásica en este medio.

³ Con excepciones, como la que, en España, ofrece el trabajo de P. Hualde, «‘Soñaba con los héroes de la *Iliada*’: la obra de Homero en la literatura infantil española de tema clásico (1878-1936)», *Estudios Clásicos* 118 (2000), 69-92. Las cosas, con todo, han cambiado a partir de éxitos editoriales como el de Harry Potter, saga sobre la cual puede leerse el trabajo de A.Mª. Martín Rodríguez, «Todo lo puede el amor: Harry Potter y los clásicos», en E. Padorno Navarro - G. Santana Henríquez (eds.), *Omnia vincit Amor. Consideraciones sobre el amor en la literatura universal*, Madrid, Ediciones Clásicas, 2009, pp.153-182.

How to make Jason and the Argonauts suitable for children» (pp.17-38), Lovatt elige el mito de los argonautas para ofrecer un repaso de las adaptaciones infantiles a las que se ha sometido este relato desde mediados del siglo XIX. Amanda Wrigley, por último, da cuenta en «Louis MacNeice's radio classics: 'All so unimaginably different'?» (pp.39-61) de un formato, la radionovela, que gozó de gran aceptación y en ocasiones prestigio, pero que hoy (si exceptuamos las reliquias, entre sarcásticas y culturalistas, que pueden oírse en algunos diales⁴) ha desaparecido por completo. En concreto, el artículo se ocupa de las emisiones que preparó Louis MacNeice para su programa *Enemy of cant: A panorama of Aristophanic comedy* (1946), basadas en fragmentos del comediógrafo griego y que, por supuesto, recibieron encendidas críticas basadas en el supuesto perjuicio que ocasionaban a las obras originales. Así les pese a los autores de esos reproches, incluso tras MacNeice y otros muchos que, como él, han enriquecido nuestra lectura de los clásicos, las obras originales permanecen ilesas.

La segunda parte, «Re-Purposing Antiquity», aborda la adaptación de elementos clásicos a otros soportes. Dos de los trabajos en ella incluidos se ocupan de uno de los formatos más jóvenes de los analizados, el videojuego, que permite que, en la actualidad, la Antigüedad no solo sea leída, escuchada, vista o representada, sino también jugada. Dunstan Lowe ofrece en «Playing with Antiquity. Videogame receptions of the Classical World» (pp.64-90) un completo análisis que habrá de considerarse fundacional por proporcionar un marco metodológico sólido para un formato que se ha convertido en una importante vía de acceso a la historia antigua y la mitología clásica, y que supone, según el autor, el último eslabón de la cadena de complejidad creciente de los medios narrativos, que abarca el texto, la imagen estática, la animación progresivamente más sofisticada y, por último, los gráficos tridimensionales con animación a tiempo real. Por su parte, Christian Ghita y Georgios Andrikopoulos exponen en «*Total War and Total Realism: A battle for Antiquity in computer game history*» (pp.109-126) su experiencia como colaboradores en *Rome: Total Realism*, videojuego promovido por aficionados y que propone una revisión de otro anterior (*Rome: Total War*), para aumentar su grado de detalle y exactitud histórica. Con su argumentación, los autores enfatizan el potencial didáctico de este tipo de entretenimiento. Intercalado entre ambos trabajos, lo que se justifica únicamente en la búsqueda de un contrapunto, el trabajo de Joanna Paul, «'I fear it's potentially like Pompeii': Disaster, mass media and the ancient city» (pp.91-108), indaga en las razones que han llevado a convertir el desastre de la erupción del Vesubio en Pompeya en la catástrofe por antonomasia, convertida en un lugar común en la prensa estadounidense al menos desde los atentados del 11-S, lo que constituye un interesante acercamiento, a través de la fraseología en la prensa contemporánea, a nuestras ideas sobre la Antigüedad.

La tercera parte, «Classica Erotica», da cuenta de la sexualidad, aspecto de la vida moderna sobre el que la Antigüedad ha influido poderosamente, ofreciéndonos un elocuente ejemplo del diálogo que establecen todas las épocas con la cultura grecorromana. En el primer trabajo de esta parte, «'Only Spartan women give birth to real men': Zack Snyder's *300* and the male nude» (pp.128-149), Suzanne Turner se cir-

⁴ Recordemos, por ejemplo, que A. Baricco radió su personal adaptación de la *Iliada* homérica.

cunscribe al tratamiento que Zack Snyder hace del desnudo masculino en su adaptación cinematográfica de la novela gráfica de Arthur Miller, *300*. En ella, el contingente espartano viste poco más que un escueto slip y una capa roja, algo poco habitual en el cine de Hollywood (para el que la desnudez del varón constituye uno de los tabúes más anclados), aunque común en el péplum italiano de los años 50 y 60. De esta manera, según propone Turne, Snyder codifica al mismo tiempo una masculinidad poderosa y un espectáculo erotizado, potencialmente homoerótico. A continuación, Gideon Nisbet, *enfant terrible* de este tipo de acercamientos⁵, afronta en «‘Dickus Maximus’: Rome as pornotopia» (pp.150-171) un valiente salto mortal, al abordar la pervivencia clásica en la pornografía, industria que multiplica sus ingresos de año en año. La concepción de Roma como pornotopía, es decir, como escenario adecuado para la fabulación de cualquier licencia sexual, es algo que hemos de retrotraer al descubrimiento de Pompeya y de su imagería de representaciones sexuales explícitas (convenientemente confinadas en el Gabinete Secreto), y se observa claramente, por ejemplo, en el film *Calígula* de Tinto Brass (1979), de rocambolesca génesis. Sin embargo, según argumenta Nisbet (basando su análisis en la trilogía *hardcore* que Antonio Adamo ha dedicado a *Gladiator* en el sello Private y en la producción *softcore* *Gladiator Eroticus: The lesbian warriors*), en la sociedad actual, saturada de estímulos sexuales, Roma ha dejado de ser funcional como generadora de erotismo e incluso ha perdido el peso cultural amplio que tuvo con anterioridad, conclusión tan subversiva como su análisis. Con la contribución de Kate Fisher - Rebecca Langlands, «‘This way to the red light district’: The internet generation visits the brothel in Pompeii» (pp. 172-193), nos volvemos a ubicar en Pompeya, cuyo lupanar, reabierto en 2006 y presentado como la atracción turística definitiva, provoca un impacto basado, según estas autoras, en la exposición de imágenes explícitamente sexuales en un contexto público y de alta cultura que sofisticaba la contemplación del sexo. Para valorar este impacto, del que en épocas anteriores apenas tenemos testimonios, contamos hoy con un material amplio generado por las nuevas tecnologías: los testimonios que se publican en internet, en forma de blogs, foros de discusión o páginas donde el turista aloja fotografías comentadas de su visita a Pompeya.

La cuarta y última parte, «Fantasising the classics», cierra el volumen con tres contribuciones más que analizan el rendimiento que del mito clásico obtienen la fantasía y la ciencia ficción en el cine y la televisión. Kim Shahabudin, coeditora del volumen, opta en «Ancient mythology and modern myths: *Hercules conquers Atlantis* (1961)» (pp.196-216) por el péplum más «clásico». Su trabajo, centrado en *Ercole alla conquista di Atlantide* de Vittorio Cottavafi (1961), constituye una excelente muestra de la manera en que el mito antiguo se utiliza como lenguaje para la expresión de preocupaciones modernas, como pueden ser los papeles asignados al género o las relaciones del ser humano con la ciencia y la naturaleza, a pesar de que el péplum, sobre todo en los productos de la industria italiana durante los años 60, se nutra de estereotipos, personajes planos y lugares comunes, y sea ajeno por completo a cualquier su-

⁵ Nisbet es autor de la monografía pionera *Ancient Greece in film and popular culture* (Exeter, Bristol Phoenix Press, 2006, 2008²) y de algunos estudios voluntariamente provocadores.

tileza y representación detallista de la Antigüedad. También los guionistas de televisión recurren a la mitología como fuente de inspiración para sus argumentos. Así lo demuestra Amanda Potter en «Hell hath no fury like a dissatisfied viewer: Audience responses to the presentation of the furies in *Xena: Warrior princess* and *Charmed*» (pp.217-236), quien aborda las versiones que de la figura de las furias han realizado dos series de fantasía con gran éxito en los últimos años: *Xena: Warrior Princess* y *Charmed* (*Embrujada* en España). Como en algunos de los casos anteriores, el objeto del análisis no es ya solo el producto en sí mismo, sino la percepción que, con respecto al legado clásico, extraen de él sus consumidores (lo que Potter denomina «view-centric approach»). Para ello, además de analizar las posibles fuentes y las claves de estas reinterpretaciones, se recopilan y analizan las reacciones de tres perfiles de espectadores: clasicistas (por lo general estudiantes de posgrado), fans de la serie y espectadores casuales, de las que la autora concluye la vigencia de la furia como símbolo de la mujer poderosa y peligrosa. Cerrando el volumen, Paula James se ocupa en «Crossing classical thresholds: Gods, monster and hell dimensions in the Whedon universe» (pp. 237-261) de la serie *Buffy the Vampire Slayer* (*Buffy cazavampiros*), basada no ya tanto en un mito griego específico, sino en una teoría general sobre el mito heroico griego, con lo que acomete un ejercicio comparativo de gran envergadura, centrado en ciertas resonancias mitológicas (el Eneas virgiliano como modelo épico para el personaje de Buffy, o la interpretación en términos prometeicos de Angel, su pareja), más que en referencias concretas.

La obra se cierra con una completa bibliografía específica, los semblantes de los colaboradores (costumbre que habría de ser más imitada) y los consabidos índices (temas, autores, obras) que siempre aportan un valor añadido y facilitan la consulta. Como puede hacerse una idea quien se haya detenido en este comentario, *Classics for all* incluye aportaciones novedosas, que pueden resultar más o menos irreverentes, en función de la sensibilidad del lector, pero que, en cualquier caso, inauguran nuevas formas de aproximarnos a la herencia cultural grecorromana desde nuestro propio presente, lo que no necesariamente tiene que implicar, como también se demuestra aquí, una falta de rigor académico. Y es que el clasicista no puede ser ajeno a las percepciones populares que sobre el mundo antiguo se están desarrollando en el momento contemporáneo, que no por estar orientadas a un público no especializado han de convertirse en un nido de imprecisiones o errores⁶. Esta obra es, en resumen, una invitación a liberarnos de los prejuicios. Y no podemos dejar de darle la razón en la idea de que este tipo de acercamientos, lejos de resultar perniciosos, enriquecen nuestra interpretación del legado clásico, la propia del momento que nos ha tocado vivir.

Luis UNCETA GÓMEZ
Universidad Autónoma de Madrid

⁶ Para comprobar lo que digo, acérquense por ejemplo a la serie de cómics que Eric Shanower está dedicando a la Guerra de Troya: *La Edad de Bronce*.